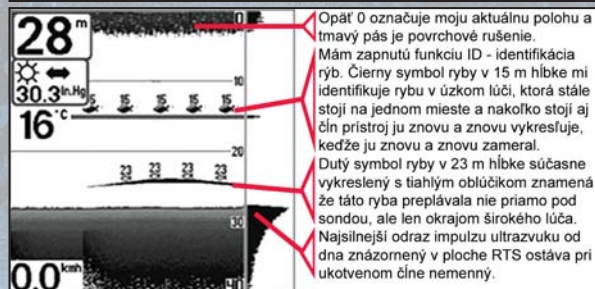


POUŽÍVANIE SONARU - AKO NA TO? 2 časť

V minulom čísle sme načali súťažný seriál o používaní sonaru v praxi, dnes si čosi povieme aj o iných nastaveniach, dôležitých pre účinné využitie všetkých schopností sonaru. Na konci nechýba druhá otázka našej spoločnej súťaže.

Feri KÜFFER



Tak ako som popisoval v minulom čísle Slovenského Rybára, sonar zobrazuje na displeji len jeden rozmer, a tým je dimenzia hĺbky. To znamená, že vždy na pravej strane displeja je zobrazená momentálna situácia pod sondou. Táto je prenesená z trojrozmerného priestoru lúča, (alebo lúčov) do jedného zvislého stĺpca na displeji. Je to informácia, získaná vyhodnotením odrazov z jedného vysielaného ultrazvukového impulzu. Obraz na displeji sonaru sa stále odsúva doľava, bez ohľadu na to, či čln stojí na mieste, alebo sa pohybuje. Sonar neustále vysiela a vyhodnocuje meranie. Čiže - keď stojím s člnom na mieste, sonar zakaždým nameria pod sondou ten istý nezmenený stav, a preto aj obraz na displeji je stále nezmenený - vodorovné čiary. Jediné, čo tu môže spôsobiť zmenu rovných čiar na obraze, je pohybujúca sa, alebo loviaca ryba, či vaša nástraha. Pri ukotvení na tečúcej vode by to ešte mohol byť prúdom unášaný konár. Na kvalitnom displeji nie je problém rozoznať rozdiel (za kvalitný displej na naše hĺbky považujem displeje s označením FSTN LCD už od 240 zvislých pixelov a zobrazovaním už od 8 odtieňov šedej farby.)

Niektoré druhy sonarov majú schopnosť zobrazovať na displeji situáciu z každého lúča samostatne. Na takomto zobrazení vieme posúdiť aj pri vypnutej funkcii ID (vykresľovanie symbolov rýb) či ide o rybu zameranú len okrajom širokého lúča, alebo či sa ryba pohybuje smerom pod sondu. Všímnite si pozorne rozdiel medzi dĺžkami oblúčikov na pravej polovici displeja (úzky lúč - kratšie) a na ľavej polovici displeja (široký lúč - dlhšie oblúčiky). Táto skutočnosť hovorí o tom, že dĺžka oblúčika je závislá od času, ako dlho sa ryba v lúči nachádza. Hrúbka hornej časti oblúčika je meradlom pre zisťovanie veľkosti ryby.

Tu sa už dostávame k podstate zobrazovania sonaru, čo znamená, že zvislé informácie na displeji sú údajom miery, alebo miery zobrazovania a vodorovné údaje sú údajmi času. Časový údaj pri zobrazovaní je veľmi dôležitou informáciou hlavne pri pohybe člna. Na to, aby sme dosiahli ideálne vykresľovanie nameraných skutočností na displeji, má hlavný vplyv hĺbka vody, tempo člna a rýchlosť posuvu displeja. Rýchlosť člna vieme ovplyvniť bez

SÚŤAŽ O SONAR HUMMINBIRD - MATRIX



Podmienkou účasti v súťaži je správne, písomne odpovedať aspoň na jednu zo štyroch postupne uverejnených otázok (prvú otázku sme uverejnili v minulom čísle). K vašej odpovedi nalepte na korešpondenčný lístok priložený kupón. Aby sme vám ušetrili čas a peniaze, stačí na papier veľkosti korešpondenčného lístka nalepiť samostatne každý kupón so správnou odpoveďou i vašou čitateľne napísanou adresou a spolu ich na záver poslať v

jednej obálke. Každá správna odpoveď s nalepeným kupónom bude na záver zaradená do zlosovania. Kto odpovie štyrikrát správne, bude mať v zrebovaní štvornásobnú šancu.

Otázka č. 2: **Ktorá rýchlosť bola v danej hĺbke optimálna? 40, 20, alebo 10km/hod. ?**

Vaše odpovede posielajte na adresu redakcie Slovenského Rybára, a to po štvrtom kole tejto súťaže, o termíne vás budeme bližšie informovať v júlovom čísle Slovenského Rybára. Spomedzi správnych odpovedí bude vylosovaný jeden výherca, ktorý sa stane majiteľom takéhoto sonaru.

